

## **II Conferencia Internacional sobre Brecha Digital e Inclusión Social (Leganés, Madrid, del 28-30 de octubre de 2009)**

### **campus party: proyectos de inclusión digital. bases sociales e internet**

***Miguel Ángel Expósito Martín***

*Asociación E3 FUTURA, c/Aduana, 33 4ª planta. España  
Miguelangel.expósito@futuranetworks.com*

**RESUMEN:** Dentro del evento Campus Party, reconocido como el mayor evento de tecnología, creatividad, ocio y cultura digital en red del mundo, se evidencian e intuyen las nuevas tendencias que Internet está introduciendo en los hábitos sociales, culturales y económicos en el mundo actual. Esta comunicación resume algunas de esas tendencias que hemos detectado y desarrollado en los últimos años desde Campus Party en España, Brasil y Colombia.

**PALABRAS CLAVE:** Ocio, Conocimiento, Internet, Open innovation, Participación ciudadana 2.0

#### **1. Historia y características del evento: 13 años de Campus Party**

Campus Party está reconocido como el mayor evento de tecnología, creatividad, ocio y cultura digital en red del mundo. Un encuentro anual realizado desde 1997 que reúne durante siete días a miles de participantes con sus computadores procedentes de toda España y de otras naciones, con el fin de compartir inquietudes, intercambiar experiencias y realizar todo tipo de actividades relacionadas con el computador, las comunicaciones y las nuevas tecnologías.

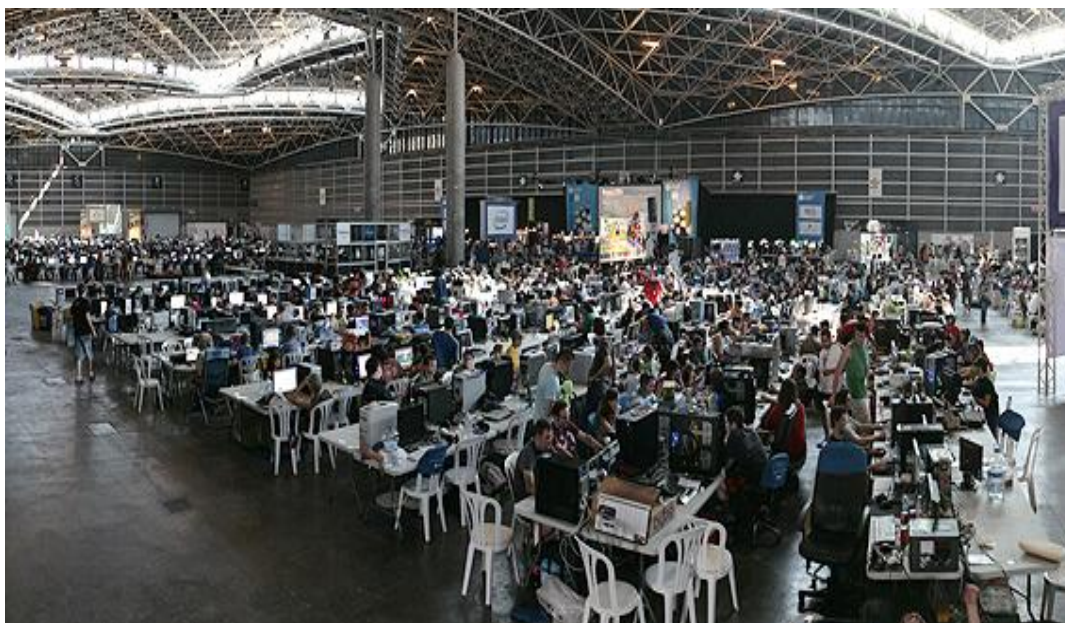
Asociación E3 FUTURA es la entidad organizadora de Campus Party desde hace más de una década. A lo largo de los años, el evento ha ido creciendo en calidad de contenidos y audiencia y ha provocado sinergias naturales entre jóvenes innovadores y empresas e instituciones.

Campus Party es cada año un punto de encuentro entre líderes de las comunidades de Internet, convirtiéndose en una cita ineludible para compartir creaciones tecnológicas que muchos participantes han desarrollado, tanto de forma amateur como en su vertiente profesional.

##### **1.1. El salto internacional**

El año 2008 ha representado el despegue internacional del evento. Un proyecto que ha llevado los contenidos y el espíritu lúdico de Campus Party a Brasil y Colombia haciendo del encuentro una cita de referencia mundial en ocio, creatividad y cultura digital.

Brasil acogió entre el 11 y el 17 de febrero la primera Campus Party celebrada fuera de España en los doce años de existencia del evento. Los protagonistas de esta fiesta tecnológica fueron los 3.300 campuseros y los casi 100.000 visitantes que durante una semana ocuparon la Bienal de Ibirapuera en Sao Paulo. En junio fue el turno de Colombia, donde las 206 horas de talleres, conferencias, competiciones y actividades superaron con creces las expectativas de los más de 2.400 participantes y más de 70.000 visitantes que convirtieron el recinto de Corferias en Bogotá en la capital de la tecnología.



**Figura 1:** Campus Party

En ambos eventos, se demostró la potencia de Campus Party como generador de contenidos se confirma con el dato del tráfico de la red: el 70% fueron uploads, frente a sólo un 30% de downloads. Destaca el intercambio de experiencias y conocimiento que tuvo lugar entre las comunidades de Internet, las universidades, ONG e instituciones públicas.

En noviembre de 2008 y dentro de la agenda oficial de la Cumbre de Jefes de Estado y de Gobierno de Iberoamérica, se organizó en San Salvador Campus Party Iberoamérica, que reunió a participantes de los 22 países de la región, cerrando así un exitoso año de internacionalización.

En 2009, hemos celebrado la segunda edición de Campus Party en Brasil (Sao Paolo) y Colombia (Bogotá), así como la Campus Party México en Monterrey.

## **1.2. Características del evento**

Las grandes áreas temáticas de todas las Campus Party son:

- **CIENCIA:** astronomía, robótica y modding
- **INNOVACIÓN:** software libre, seguridad y redes, desarrolladores
- **CREATIVIDAD:** diseño, blogs, fotografía, música, video
- **OCIO DIGITAL:** juegos y simulación

Durante siete días más de 4.000 jóvenes conviven y comparten sus inquietudes, conocimientos y momentos de ocio envueltos en actividades relacionadas con las nuevas tecnologías. Participan en un entorno lúdico en talleres, conferencias, competiciones, etc. Comparten sus descubrimientos tecnológicos con otros campuseros e investigan en trabajos colaborativos como construcción de robots, desarrollo de software, construcción de mods artísticos, etc.

## **2. Inclusión Digital 1.0 en las ediciones de Campus Party Internacional**

Cada edición de Campus Party despierta un enorme interés mediático allá donde va. Asociación E3 Futura en colaboración con instituciones locales pone en marcha campañas específicas para el fomento de la Inclusión Digital 1.0, iniciación básica en Internet. En paralelo a la Campus Party, se abren al público zonas expositivas abiertas, de libre acceso a los ciudadanos, donde se sitúan aulas gratuitas de aprendizaje de uso de Internet. En las últimas ediciones en Brasil (Sao Paolo), 2008 + 2009 y en Colombia (Bogotá) 2008+2009 han recibido el “Bautizo Digital” aproximadamente 40.000 personas, una media de 10.000 bautizos por evento.

¿En qué consiste el “Bautismo Digital”?

La entidad organizadora de Campus Party ha desarrollado un sistema de aprendizaje interactivo, en el que una persona conocida de cada país, un presentador de televisión o actor, dirige la clase desde dentro de la pantalla. Los alumnos sólo tienen que seguir las instrucciones y de una manera rápida y amena, consiguen sentirse cómodos en el entorno tecnológico, en el manejo del ratón y del ordenador. El siguiente paso es aprender a navegar en Internet y abrirse una cuenta de correo.

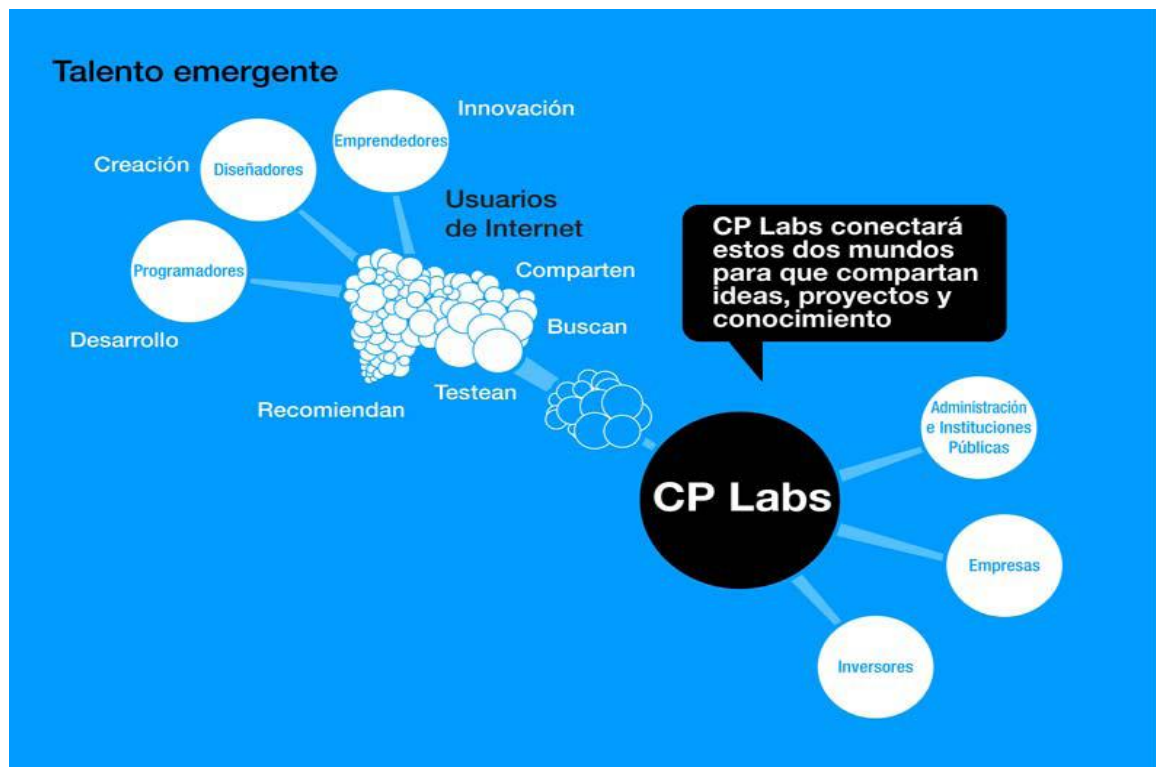
Estas campañas masivas de iniciación a Internet que acompañan el movimiento Campus Party, motivan de una manera rápida y exitosa a gran número de personas a continuar el aprendizaje en los cursos ofrecidos habitualmente en sus localidades por las instituciones públicas.

## **3. Inclusión Enterprise 2.0: los usuarios avanzados de Internet en la cadena de negocio**

Desde el comienzo de la era moderna la Innovación provenía de las grandes corporaciones o de los centros educativos de vanguardia, desde que nació la red de redes, la mayoría de las iniciativas que han triunfado han salido de la propia red y es precisamente de ese entorno de donde siguen y seguirán surgiendo las ideas innovadoras.

Campus Party está trabajando en la consolidación del proyecto Campus Party LAB, en adelante CP LAB cuya intención es crear puentes entre las comunidades de la red y las empresas o instituciones públicas. El hecho de que los líderes de las comunidades de Internet, los usuarios avanzados, los early adopters y los prescriptores se mueven por un ecosistema divorciado del mundo corporativo e institucional es una realidad.

El objetivo del proyecto CPLabs es el de crear una plataforma tecnológica online que permita crear en España de forma exitosa y sostenible un nuevo modelo de negocio basado en la Open Innovation, concepto aplicado con indudable éxito en multinacionales como Apple (con su Apple Store), Microsoft (con su Windows Marketplace), IBM, Linux, Nokia, Cisco, entre otras. Básicamente es unir esa innovación procedente de Internet con el tejido empresarial Pyme del mundo hispano hablante.



**Figura 2:** Proyecto CpLabs

### La Open Innovation en el mundo de habla hispana

Toda esta experiencia ha permitido a E3 Futura tener un gran conocimiento de las diferentes comunidades de la red, en todos aquellos países en los que está o ha estado presente, dado que los eventos los organiza E3 Futura con el apoyo y en coordinación de los líderes de dichas comunidades, quienes diseñan las actividades y quienes, al mismo nivel que los grandes gurús o ponentes internacionales, las imparten, realizan o coordinan, deviniendo así la propia Campus Party como el lugar de reunión de dichas comunidades.

Cabe destacar que es precisamente de estas comunidades de donde nace la innovación y de donde surgen las grandes ideas. La esfera internacional está plagada de grandes ejemplos: Microsoft, Apple, HP o Google, por destacar algunas de las más conocidas, que nacieron en un garaje. En el territorio español, también podemos encontrar algunos buenos ejemplos: Digital Legends, Pyro Studios, Grupo Zed, Panoramio, Idealista, Loquo, Wamba, Tuenti, por citar algunos de ellos, como start-ups de éxito, nacidas del afán emprendedor de sus creadores.

En otros países ya se está sacando provecho de ese talento incipiente y patente con un gran éxito, como es el caso de la "Apple Store". Pero no sólo Apple, sino también IBM, Linux, Nokia y, hasta Microsoft, con la "Windows Marketplace", ya han tendido lazos a estas comunidades, permitiendo hacer emerger ese talento en un claro contexto de win-win. En su caso, como en el de Apple y otras tiendas online, el modelo de negocio se basa en abrir su plataforma a las comunidades, que éstas desarrollen de forma tutelada y que, una vez en venta el software, ambos ganen dinero con ello (en el caso de Microsoft, el desarrollador se lleva el 70%).

En el mundo hispano hablante no existe contacto entre las comunidades por un lado y las instituciones públicas y las empresas por el otro. El principal problema es que ambos mundos usan un lenguaje diferente y, por ello, aunque quisieran, no llegan a entenderse.

Por tanto, este proyecto pretende dar estructura a una necesidad incipiente en la sociedad española. La actividad alrededor de Campus Party ha propiciado algunos antecedentes en la actividad que, desde ahora en adelante, pretende desarrollar con CP Labs.

Entre ellos, destacaríamos:

- Un organismo del gobierno nos encargó el testeo de uno de sus portales más importantes. Para ello, se hizo un análisis cuantitativo y cualitativo del mismo.
- En el cuantitativo participaron unos 3000 miembros de las comunidades y en el cualitativo, 10 expertos de diversos ámbitos en un focus group.
- Una importante empresa de publicidad internacional nos ha encargado el testeo de sus campañas de publicidad en la red.
- Un importante diario de tirada nacional nos ha solicitado que organicemos un reto para la detección de talento y poderlo incorporar en su empresa.
- Una importante entidad financiera nos encargó un reto de seguridad para poder incorporar a los mejores en su división de seguridad y fraudes.

#### **4. Participación ciudadana 2.0: Campus Party como laboratorio. Presentación del trabajo realizado en Campus Iberoamérica para la SEGIB, “Soluciones para la inclusión Digital Universal en Latinoamérica”**

Durante la edición especial Campus Party Iberoamérica celebrada en el marco de la XVIII Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno, celebrada en San Salvador del 29 al 31 de octubre de 2008 y bajo el auspicio de la SEGIB (Secretaría General Iberoamericana) se reunieron jóvenes talentos en nuevas tecnologías de los 22 países miembros. Una de sus misiones era crear un documento sobre las soluciones para la Inclusión Digital Universal en sus países, del cual nos gustaría presentar algunas conclusiones y compartir reflexiones con todos vosotros en la II Conferencia Internacional Brecha Digital e Inclusión Social.

Campus Party es ya un laboratorio ideal para pensar desde lo digital sobre diferentes aspectos y escuchar la voz de los protagonistas que construyen y pueblan estos espacios. Un diálogo que nos permitiera evidenciar esos quehaceres, construir opciones y buenas prácticas regionales, e identificar proyectos puestos en marcha por la sociedad civil que permitan aterrizar la teoría en la práctica.

Se aprovecha un entorno tecnológico como Campus Party Iberoamérica para dar visibilidad a las voces de los jóvenes buscando afectar los puntos de vista políticos de sus mandatarios reunidos en la Cumbre Iberoamericana, con el fin de evidenciar en ellos cambios a favor de la inclusión digital de la región es algo que tiene mucho sentido.

Campus Party Iberoamérica ubicó en un mismo lugar a jóvenes de países diferentes con antecedentes muy diversos pero con un interés específico en la tecnología. Jóvenes “conectados”, personas que se reconocen como actores, que pueden generar cambios y que normalmente tienen una aproximación activa, participativa frente a su sociedad. Campus Party se materializó en el Salvador como un espacio de convergencia, encuentro y análisis ideal para visibilizar sus voces y recoger las acciones que desde la propia región buscan hacer inclusión digital.

Éste es un escenario propicio para ubicar cuestiones como ¿qué sucede en las bases de la sociedad?, ¿cómo aportan los propios ciudadanos acciones en esa meta común del desarrollo, de mejorar la calidad de vida?, ¿cuáles son los esfuerzos de los sectores que interesan a los jóvenes?, ¿cómo podemos construir sinergias?, ¿qué tipo de proyectos podemos mostrar para potenciar regionalmente? De esta manera Campus Party en su concepción como evento-laboratorio adquiere otra dimensión; representa, hace patente ese

entorno político pues puede evidenciar por dónde se mueve la sociedad red y como los nuevos caminos del conocimiento y de la tecnología están ayudando a la humanidad a alcanzar las más altas metas de bienestar y acceso a la cultura que nunca antes vivió nuestro planeta.

*La tecnología digital debe estar al servicio de las dinámicas culturales:* una conclusión que parecía una constante en la mente de los asistentes a los diálogos en torno a “inclusión digital” fue que el éxito de los proyectos y su fracaso dependen de la importancia de vincular los procesos tecnológicos a la construcción de dinámicas socioculturales ya existentes.

El diálogo entre los campuseros permitió evidenciar que las estrategias tecnológicas que no encuentren en la comunidad un terreno fértil, un promotor en su interior, un grupo de personas interesadas en convertirlas en parte de su cotidianeidad e impulso de sus propios procesos, tendrán un éxito efímero... si es que lo tienen. La necesidad de involucrar actores sociales en la dinamización y apropiación de tecnologías para la inclusión digital es una obligación que el Estado ha identificado, pero respecto de la cual tiene dificultades para accionar.

La aproximación de los indicadores presume una mirada que define “inclusión digital” desde la idea de “exclusión digital”, y democratización de tecnología desde la idea de conseguir los logros en “conectividad” (ordenador y ancho de banda).

*Una de las conclusiones más claras fue que existen muchas rutas para la incorporación de tecnologías digitales, que deben reconocer el papel de otras tecnologías como las que facilitan otros lenguajes audiovisuales (cámaras digitales) o las que tienen un mayor nivel de penetración social, como la telefonía móvil y descentrar el discurso de PC + Banda Ancha. El discurso de las soluciones centradas en lo técnico se debe destecnificar y complementar los enfoques. Hay que incorporar el enfoque emergente de abajo hacia arriba.*

Buscamos favorecer los diálogos entre pares, las redes de aprendices y los procesos emergentes, para visibilizar las iniciativas, ideas y proyectos de los jóvenes, fortaleciendo las conexiones entre ellos y con las iniciativas de los países iberoamericanos, de modo que se faciliten procesos de integración entre las acciones concretas y las políticas públicas. Resulta entonces de capital importancia conocer las tendencias y los pensamientos de estos jóvenes, aquellos que están activos en proyectos y acciones, que son líderes de tendencias y que además tienen la precisa confianza para conseguir cambios sociales a través de la tecnología. Jóvenes que reconfiguran, potencian y exploran la red y la tecnología, y haciéndolo, afectan su entorno social.

## **Creación Peer to peer**

Las aproximaciones de abajo hacia arriba (**bottom-up**) se identifican normalmente con una metodología de desarrollo de software que tiene una ética propia en la que se busca la mayor participación posible de la mayor cantidad de actores que puedan colaborar.

El espíritu lúdico es indisociable de cualquier actividad desarrollada en Campus Party, por muy científica que esta sea. Jóvenes motivados por las nuevas tecnologías comparten con grandes gurús de forma completamente informal y en un plano de igualdad sus opiniones y experiencias en el uso y desarrollo de aplicaciones informáticas y contenidos digitales.



**Figura 3:** Creación Peer to Peer

### **Acciones colaborativas. Red Social para Creación Científica**

Algunas áreas temáticas del evento, como es el caso de robótica o diseño, han iniciado diversas actividades colaborativas. En el caso de robótica, se ha iniciado la construcción de un robot en la pasada edición de Campus Party Brasil, que se continuará desarrollando en las siguientes ediciones del evento, teniendo Colombia como siguiente destino

El robot CP01 es el primer robot “libre” del mundo, desarrollado por campuseros de diferentes países. Únicamente utiliza software de código abierto y todo su desarrollo está El robot CP01 es un proyecto único en el mundo, puesto que se trata del primer robot disponible en Internet para que cualquiera pueda mejorarlo. Por el momento, CP01 es capaz de leer, mover la cabeza e identificar rostros pero todavía queda mucho trabajo por delante, sobre todo en la parte de locomoción. Esther Colombini, del Instituto Tecnológico de Aeronáutica de Brasil, ha comentado que “hacer un robot como éste, dentro de un evento de cinco días es increíble. Y ha sido posible por la colaboración de los participantes.” Cuando esta ponencia sea leída, el robot habrá pasado también por las manos de los participantes de Campus Party Valencia 09.